SOULCALIBUR
TM
namco

Les périphériques de commandes Dreamcast 40
L'écran de jeu et les règles du jeu . 42
Le menu principal (sections 1 à 5) . 44
Arcade 44
VS Battle 45
Team Battle 45
Time Attack 46
Survival 46
Mission Battle 47
Museum 50
Practice 50
Options 51
Les mouvements et les coups (sections 1 à 4) 54

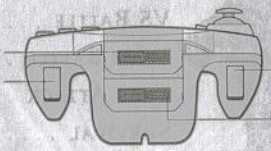
Les périphériques de commande Dreamcast

Vous trouverez dans cette partie des informations relatives à l'utilisation des périphériques de commande Dreamcast pour SoulCalibur. Veuillez consulter la partie "les mouvements et les coups" pour obtenir le détail des commandes de jeu affectées aux différents boutons ou combinaisons de boutons.

• SoulCalibur vous offre les possibilités de jouer seul ou contre un adversaire. Avant d'allumer la console, connectez le périphérique de commande (Manette ou Arcade Stick) ainsi que tout autre périphérique (si vous en possédez) aux ports de commande. A tout moment, vous pouvez maintenir enfoncés simultanément les **boutons** A, B, X, Y et **Start** pour abandonner le combat en cours et revenir à l'écran titre.

Manette Dreamcast

Vue frontale



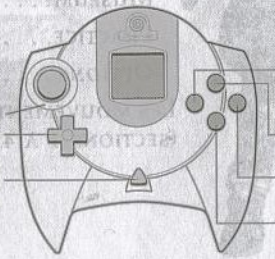
Port d'extension 1

Bouton analogique D
Faire défiler les écrans, les menus, etc.
En combat, équivaut à appuyer simultanément sur les boutons X, Y et B

Bouton analogique G
Faire défiler les écrans, les menus, etc.
Garde (en cours de partie)

Port d'extension 2

Vue de dessus



Stick analogique / Croix multidirectionnelle
Sélectionner une option (dans les menus)
Mouvements du personnage (en cours de partie)

Bouton Start
Mettre en pause et reprendre la partie.
Ouvrir le menu Pause.

Bouton X - Attaque horizontale (en cours de partie)

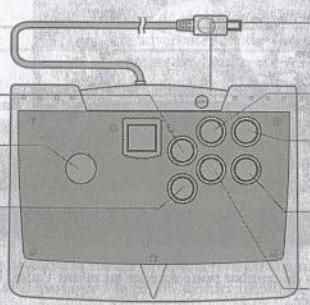
Bouton Y - Attaque verticale (en cours de partie)

Bouton B - Annuler la sélection (dans les menus) / Coup de pied (en cours de partie)

Bouton A - Confirmer la sélection (dans les menus)
Garde (en cours de partie)

- Vous devez posséder une seconde manette (vendue séparément) pour jouer contre un adversaire.
- C'est la configuration des boutons par défaut qui est décrite dans ce manuel. Elle peut être modifiée par l'intermédiaire du Mode Options (voir page 51).
- Ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D lorsque vous allumez la console. Vous risquez en effet de perturber la procédure d'initialisation de la manette et de provoquer une erreur.

Arcade Stick



Bouton X - Attaque horizontale (en cours de partie)

Joystick - Sélectionner une option (dans les menus).
Mouvements des personnages (en cours de partie)

Bouton A - Confirmer la sélection (dans les menus).
Garde (en cours de partie)

Bouton Start - Mettre en pause et reprendre la partie / Ouvrir le menu Pause.

Bouton Y - Attaque verticale (en cours de partie)

Bouton Z - Faire défiler les écrans, etc. Coup de pied (en cours de partie)

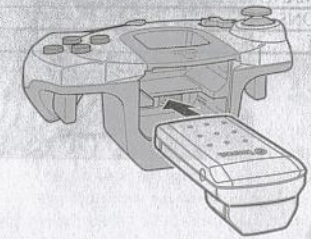
Bouton C - Faire défiler les écrans, les menus, etc. En combat, équivaut à appuyer simultanément sur les boutons X, Y et B

Bouton B - Annuler la sélection (dans les menus) / Coup de pied (en cours de partie)

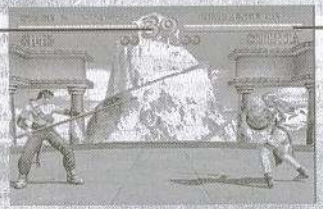
• Pour modifier la configuration de la manette, appuyez sur le bouton Start dans le Menu Principal, sélectionnez le mode Options puis effectuez vos changements.

Vibration Pack

Insérez **toujours** le Vibration Pack dans le port d'extension n°2 de la manette. Le fait de l'insérer dans le port d'extension n°1 de la manette peut provoquer un dysfonctionnement en cours de partie.



Ecran de jeu



Temps
Un compte à rebours s'égrène en haut de l'écran. Lorsqu'il indique 0, le joueur dont la barre de vie est la plus pleine remporte le combat.

Barre de vie
Le combat est terminé pour vous si votre barre de vie tombe à 0 !

Pause

Appuyez sur le **bouton Start** en cours de combat pour accéder au menu Pause. La liste des éléments du menu varie selon le type de partie jouée.

RESUME	Revenir au combat et fermer le menu Pause.
COMMAND LIST	Afficher les mouvements du personnage.
OPTIONS	Ouvrir le menu Options.
RESET	Revenir à l'écran titre.

Conditions de victoire

Il existe trois façons de remporter un combat.

KNOCKOUT	La barre de vie de votre adversaire tombe à 0.
RING OUT	Votre adversaire sort des limites du terrain.
TIME UP	Le compte à rebours est terminé et votre barre de vie est plus remplie que celle de votre adversaire.

Match nul et mort subite

Le match nul est déclaré en cas de double Knockout, de double Ring Out ou encore si la barre de vie des deux adversaires est au même niveau à la fin du compte à rebours. La mort subite intervient si les deux joueurs ne parviennent pas à se départager à la fin du dernier round en mode Arcade ou Time Attack. Le premier joueur qui parvient à toucher son adversaire est alors déclaré vainqueur.

Le Menu Principal Section 1

Dans l'écran titre (Title Screen), appuyez sur le **bouton Start** pour faire apparaître l'écran de sélection de mode (Mode Select Screen). Appuyez sur les touches **haut** et **bas** de la **croix multidirectionnelle** pour choisir un mode de jeu puis appuyez sur le **bouton Start** ou Ⓐ pour confirmer votre sélection.

Mode Arcade

Ce mode vous permet de vous mesurer à des adversaires contrôlés par la console. Battez-les tous pour être déclaré grand vainqueur. Un second joueur peut se joindre à vous en cours de partie. Si vous utilisez la manette n°1, il devra appuyer sur le bouton Start de la manette n°2 ; si vous utilisez la manette n°2, il devra appuyer sur le bouton Start de la manette n°1.

- Appuyez sur le bouton Start pour choisir un personnage dans l'écran de sélection des personnages (Character Select screen). Si vous n'avez pas choisi de personnage, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu Pause dans lequel vous pouvez modifier certaines options.
- Si un second joueur vous rejoint, l'évolution de votre personnage est bloquée jusqu'à ce que votre challenger quitte la partie. La console reprend alors le cycle des combats au moment où il avait été interrompu.
- Un message "Continue" apparaît dès que vous perdez. Vous pouvez ainsi reprendre la partie au niveau où vous avez été vaincu (suivant les options que vous avez retenues, vous aurez la possibilité de changer de personnage).

Saisie de votre nom

Vous pouvez entrer dans la légende si vous parvenez à achever une partie Arcade en un temps record. Utilisez les touches **gauche** et **droite** de la **croix multidirectionnelle** pour sélectionner les lettres et appuyez sur le **bouton** Ⓐ pour confirmer votre choix.

- Si le personnage que vous avez utilisé est déjà référencé dans le Top 10, vous ne pourrez inscrire votre nom tant que vous ne battrez pas son record.

VS Battle Mode

Le VS Battle Mode permet de jouer à deux. Vous pouvez définir un handicap en modifiant la longueur de la barre de vie des personnages qui s'affrontent.

- Pour définir un handicap, appuyez sur le **bouton Start** pour ouvrir le menu Pause dans l'écran de sélection des personnages (Character Select screen) ; appuyez sur les touches **gauche** et **droite** de la **croix multidirectionnelle** pour modifier à volonté la valeur du handicap.

Team Battle Mode

Ce mode vous permet de créer une équipe de personnages qui affrontera une autre équipe dirigée par la console ou par un autre joueur. Un tableau de résultats s'affiche à la fin de la partie.

- Le joueur dont l'équipe remporte le plus grand nombre de victoires est déclaré vainqueur.
- Votre équipe peut contenir de 1 à 8 personnages différents. Cependant, chaque personnage ne peut être choisi qu'une seule fois.

Time Attack Mode

Dans ce mode, vous devez tenter de finir le jeu aussi vite que possible. Vous devez juste choisir le personnage avec lequel vous désirez jouer. Un tableau de résultats s'affiche à la fin de la partie.

- Dans ce mode, aucune option du jeu ne peut être modifiée ; de plus, aucun autre joueur ne peut vous rejoindre.
- Vous pouvez sauvegarder les résultats de ce mode.
- Il est impossible de mettre le jeu en pause.

Survival Mode

Votre but ici est de vaincre autant d'adversaires que possible. Votre personnage ne dispose que d'une seule et même barre de vie pour l'ensemble des combats qu'il livre ; le jeu prend fin lorsque votre barre de vie atteint 0. Après chaque combat, le niveau de votre barre de vie remonte légèrement. Pensez à vous défendre !

- Dans ce mode, les options de la partie ne sont pas reconfigurables et aucun autre joueur ne peut vous rejoindre.
- Le menu Pause n'est pas accessible et l'écran Continue ne vous sera pas proposé.
- Un tableau de résultats s'affiche à la fin de votre partie. Vous pourrez ainsi y inscrire votre nom si votre score est suffisant.

Mission Battle Mode

Ici, vous combattez dans les endroits les plus inattendus. Vous devez remporter chaque combat en respectant des conditions de victoire particulières. Les points que vous recevez pour chaque mission accomplie vous permettent de visualiser les dessins de la Galerie SoulCalibur (reportez-vous aux pages suivantes pour obtenir plus d'informations sur les dessins et la Galerie).

Ecran carte

Au début de la partie, l'écran Carte (Map Screen) ainsi qu'une fenêtre de menu apparaissent à l'écran. Utilisez les touches **haut** et **bas** de la **croix multidirectionnelle** pour sélectionner une option et appuyez sur le **bouton** Ⓐ pour valider votre choix. Les différentes options sont :

MOVE Passer à une nouvelle mission

Utilisez les **boutons analogiques G** et **D** pour faire défiler les différentes cartes. Utilisez la **croix multidirectionnelle** pour déplacer le curseur sur la carte de votre choix. Sélectionnez une mission puis appuyez sur le **bouton** Ⓐ pour valider.

Il existe deux méthodes pour faire défiler les cartes :
- vous pouvez utiliser les **boutons analogiques G** et **D** de la manette.
- à l'aide de la **croix multidirectionnelle**, pointez le curseur sur les icones flèches présents sur les bords de l'écran Carte (Map Screen) ; appuyez alors sur le **bouton** Ⓐ pour changer de carte.

MISSION Lancer une mission

Sélectionnez une mission avec les **touches gauche** et **droite** de la **croix multidirectionnelle** ; les règles du combat ainsi que les conditions de victoire s'affichent alors à l'écran. Suivez les indications pour lancer la mission.

A chaque fois que vous remplissez les objectifs d'une mission, vous recevez des points en récompense. L'écran Carte (Map Screen) s'affiche à la fin de la mission.

ART GALLERY ADMIRER ET ACHETER DES DESSINS

Cette galerie vous permet de consulter votre collection de dessins SoulCalibur et d'en acheter de nouveaux. La Galerie vous propose de magnifiques exemples du travail graphique effectué sur SoulCalibur.

De nouvelles missions et de nouveaux niveaux vous sont proposés à mesure que vous achetez des dessins. Vous pouvez de plus accéder à de nombreux niveaux cachés grâce à certains dessins. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises !

Choisir des dessins

1. Sélectionnez le mode Mission Battle et ouvrez la fenêtre de menu (bouton Start) dans l'écran Carte (Map Screen). Sélectionnez ensuite **ART GALLERY** puis appuyez sur le **bouton Ⓐ**.
2. La Galerie est organisée par thème. Utilisez la croix multidirectionnelle pour choisir une catégorie et appuyez sur le **bouton Ⓐ** pour valider et revenir à l'écran de sélection des dessins (Card Select screen).
3. L'écran de sélection des dessins (Card Select screen) propose de petits icones ; utilisez la **croix multidirectionnelle** pour faire votre choix de dessins.

Acheter des dessins

Vous pouvez dépenser les points que vous avez gagnés dans les missions pour acheter des dessins.

Pointez le curseur sur un dessin marqué d'un "?" et vérifiez le message qui s'affiche à l'écran pour savoir si vous pouvez l'acheter. S'il est disponible, appuyez sur le **bouton Ⓐ** pour ouvrir la fenêtre de menu. Sélectionnez ensuite BUY (Acheter) et appuyez sur le **bouton Ⓐ** pour confirmer votre choix. Sélectionnez **CANCEL** (Annuler) et appuyez sur le **bouton Ⓐ** (ou appuyez directement sur le **bouton Ⓑ**) si vous ne souhaitez pas acheter le dessin.

Voir les dessins

Vous pouvez admirer les dessins que vous avez achetés par l'intermédiaire de l'écran Card Select (sélection des dessins). Les touches suivantes vous permettent de :

Bouton analogique G	Passer au dessin de gauche.
Bouton analogique D	Passer au dessin de droite.
Croix multidirectionnelle	Se déplacer dans l'écran.
Bouton Ⓧ	Agrandir la taille du dessin.
Bouton Ⓨ	Réduire la taille du dessin.
Bouton Ⓐ	Ouvrir la fenêtre de menu.
Bouton Ⓑ	Fermer la fenêtre de menu. Revenir à l'écran de sélection des dessins.

SELECT CHR CHANGER DE PERSONNAGE

L'option **SELECT CHR** vous ouvre l'écran de sélection des personnages ; une fois que vous avez effectué votre choix, cette option vous permet de revenir à l'écran Carte (Map Screen).

SAVE DATA SAUVEGARDER LA PARTIE

L'option **SAVE DATA** vous permet d'enregistrer votre progression dans le mode Mission, y compris la mission en cours et les dessins achetés.

EXIT QUITTER LA PARTIE

Sélectionnez **EXIT** pour revenir à l'écran titre. Les données relatives à votre progression dans le mode Mission Battle sont automatiquement sauvegardées.

MUSEUM MODE

Ce mode vous propose un musée virtuel où vous pouvez admirer toutes les esquisses de SoulCalibur, en écouter les musiques et obtenir bien d'autres informations ! Plus vous jouez, plus vous accédez à de nouvelles informations !

BATTLE THEATER	Vous pouvez assister à des combats entre deux personnages dirigés par la console. Appuyez sur la touche Start pour mettre le jeu en pause et modifier les angles de caméra.

PRACTICE MODE

Vous pouvez vous entraîner avec chaque personnage. Mettez au point vos propres techniques de combat !

- Ouvrez la fenêtre Command List (liste des mouvements) et appuyez sur le **bouton A** pour assister à une démonstration du mouvement sélectionné.
- L'écran de jeu apparaît lorsque vous avez déterminé le mode et les personnages ; appuyez à tout moment sur le **bouton Start** pour mettre le jeu en pause et afficher une fenêtre de menu. Appuyez sur les touches **haut** et **bas** de la **croix multidirectionnelle** pour effectuer des modifications dans la configuration.

OPTIONS MODE

Ce mode vous permet de modifier certaines options du jeu.

GAME OPTIONS

Les Options du Jeu (Game Options) vous permettent de modifier la difficulté et les règles du jeu par exemple.

CHARACTER VOICE	Attribuer une voix à chaque personnage (en cours de partie OU pendant les combats).
DEFAULT SETTING	Annuler les modifications et revenir à la configuration par défaut (OU les réglages).
DIFFICULTY LEVEL	Définissez le niveau de difficulté en modes Arcade et Team Battle.
FIGHT COUNT	Définissez le nombre de rounds que dure chaque match en modes Arcade, VS Battle et Museum.
LIFE BAR (1P GAME)	Définissez la longueur de la barre de vie du personnage pour le jeu en solo, en modes Arcade et Team Battle.
LIFE BAR (VS GAME)	Définissez la longueur de la barre de vie des personnages en mode VS.
ROUND TIME	Etablissez la durée de chaque round (sauf pour les modes Time Attack et Survival).
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE	Vous permet de reprendre la partie avec un nouveau personnage après que l'écran Continue apparaît.
QUICK CHARACTER SELECTION	Vous permet de choisir votre personnage.
STAGE SELECTION	Vous permet de choisir l'arène dans laquelle vous allez combattre.
NEUTRAL GUARD	Garde automatique.
COMMAND DISPLAY	Afficher la liste des commandes de votre personnage.
HELP MESSAGES	Configurer le mode d'affichage des messages d'aide.
EXIT	Quitter le menu des Options.

VISUAL MEMORY

Pour sauvegarder et charger les données du jeu.

SAVE DATA	Sauvegarder la partie.
LOAD DATA	Charger une partie.
EXIT	Quitter le menu de sauvegarde.

CONTROLLER SETUP

Vous pouvez modifier la configuration de votre manette Dreamcast.

TYPE A	Configuration A de la manette Dreamcast.
TYPE B	Configuration B de la manette Dreamcast.
TYPE C	Configuration C de la manette Dreamcast.
FREE SETTING	Appuyez sur le bouton d'origine que vous souhaitez modifier et utilisez ⇨⇦ pour sélectionner la nouvelle commande.
VIBRATION	Activer ou désactiver le Vibration Pack.
EXIT	Quitter le menu de configuration de la manette Dreamcast.

RECORDS

Affiche les différents records du jeu.

CHARACTER DATA	Les personnages les plus souvent utilisés.
WINNING AVERAGES DATA	Les statistiques de victoires et de défaites de chaque personnage.
TIME ATTACK DATA (ARCADE)	Les parties terminées le plus rapidement en mode Arcade.
TIME ATTACK DATA (NORMAL)	Les records du mode Time Attack.
SURVIVAL DATA (NORMAL)	Le nombre d'adversaires vaincus en mode Survival.

ADJUST DISPLAY

Suivez les instructions à l'écran pour modifier les réglages de votre téléviseur.
Vous avez la possibilité de modifier les effets sonores du jeu.

SOUND OPTIONS

SPEAKER TYPE	Modifier le mode de sortie des haut-parleurs.
BGM VOLUME	Ajuster le volume de la musique de fond (BGM).
SE VOLUME	Ajuster le volume des effets sonores (SE).
BGM TEST	Test de la musique de fond.
EXIT	Quitter le menu des options sonores.

EXIT

Sélectionnez **EXIT** pour quitter le menu des options ; toutes les modifications que vous avez effectuées sont automatiquement sauvegardées.

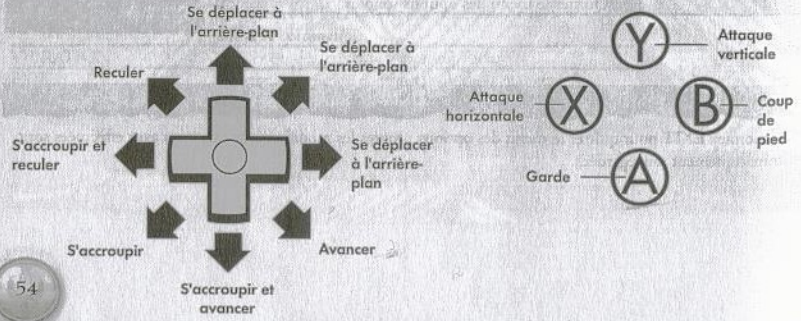
Pour contrôler votre personnage dans SoulCalibur et lui faire effectuer des mouvements, il vous suffit d'appuyer sur différentes combinaisons de touches (de la **croix multidirectionnelle**) et de **boutons** (Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ, Ⓨ).

Basic Controls (Mouvements courants)

Button Controls (Boutons)
Les conventions suivantes seront utilisées tout au long de ce manuel pour décrire les combinaisons de touches et de boutons.

➡ signifie que vous devez maintenir la touche de la **croix multidirectionnelle** enfoncée ;
⇨ signifie que vous devez appuyer brièvement sur la touche de la **croix multidirectionnelle.**
Pour sauter, appuyez simultanément sur le **bouton** Ⓐ et sur les touches ⇖, ⇧, ou ⇗ de la **croix multidirectionnelle**.

Ⓧ Attaque horizontale	Ⓨ Attaque verticale	Ⓑ Coup de pied	Ⓐ Garde
Ⓧ Maintenez le bouton enfoncé.	Ⓨ Appuyez brièvement sur sur chaque bouton successivement.	✪ Remettez la croix multidirectionnelle au point mort.	



Move Attributes (Types de mouvements)
Les conventions suivantes seront utilisées tout au long de ce manuel pour décrire les combinaisons de touches et de boutons.

Ⓗ	Attaque haute	Ⓘ	Imparable	Ⓣ	Projection
Ⓜ	Attaque moyenne	Ⓢ	Attaque moyenne spéciale	Ⓢ	Attaque spéciale
Ⓛ	Attaque basse	Ⓣ	Projection	Ⓢ	En position

- [En courant] signifie que le personnage effectue un 8 Way Run.
- Pour tous les mouvements décrits, nous considérons que le personnage regarde vers la droite.
- Appuyez sur la **touche analogique G** pour passer de l'Arcade Stick à la manette Dreamcast.

Attaques et gardes

Trois types d'attaques sont possibles : hautes, moyennes et basses. Pour parer les attaques basses, appuyez sur le **bouton** Ⓐ lorsque votre personnage est accroupi ; pour parer les deux autres attaques, appuyez sur le **bouton** Ⓐ lorsque votre personnage se tient debout. Vous pouvez de même éviter les attaques hautes en vous accroupissant et éviter les attaques basses en sautant.

Attaque haute	Touche un adversaire qui se tient debout.
Parade	Garde debout ou s'accroupir.
Attaque moyenne	Touche un adversaire debout ou accroupi.
Parade	Garde debout (la garde accroupie est vaine).
Attaque basse	Touche un adversaire debout ou accroupi.
Parade	Garde accroupie ou effectuer un saut.
Attaque moyenne spéciale	Touche un adversaire debout ou accroupi.
Parade	Garde debout ou accroupie.

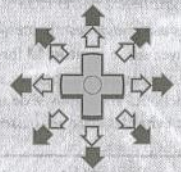
Garde haute

Garde basse

Faire un pas et 8 Way Run

Les personnages de SoulCalibur peuvent se déplacer dans toutes les directions. Pour vous déplacer rapidement vers l'avant ou l'arrière, appuyez sur les touches ⇩ ou ⇧ de la croix multidirectionnelle. Pour vous déplacer rapidement vers la gauche ou la droite, appuyez sur les touches ⇦ ou ⇨. La technique du 8 Way Run vous permet de vous déplacer rapidement dans les 8 directions avec la croix multidirectionnelle. Appuyez sur les touches ⇨ et ➡ de la croix multidirectionnelle pour vous déplacer rapidement lorsque vous faites face à un adversaire. Utilisez cette technique pour contre-attaquer ! Lorsque vous vous déplacez de cette manière vous pouvez effectuer simultanément d'autres mouvements.

Faire un pas



8 Way Run

⇨ Avancer

⇦ Reculer

⇨ 8 Way Run

Utilisez le 8 Way Run pour éviter une attaque...

... Tournez autour de votre adversaire...

... Et attaquez-le par le biais d'un 8 Way Run !

Mouvements au sol

Utilisez la **croix multidirectionnelle** ou les boutons Ⓧ, Ⓨ, Ⓑ ou Ⓐ pour vous relever. Pour vous relever plus vite, appuyez plusieurs fois sur le **bouton** Ⓐ. En vous relevant, appuyez sur une direction de la **croix multidirectionnelle** et sur un bouton pour réaliser une attaque. Relevez-vous vite si vous voulez éviter que votre adversaire n'en profite !

Se relever immédiatement	Appuyez sur le bouton Ⓐ.
Roulade avant et arrière	Au sol, appuyez sur les directions correspondantes de la croix multidirectionnelle.
Roulade de côté	Appuyez sur haut et bas de la croix multidirectionnelle lorsque vous êtes au sol.
Attaque en se relevant	Appuyez sur un bouton d'attaque lorsque vous êtes au sol.

Roulade vers l'arrière-plan

Roulade vers le premier plan

Roulade arrière

Roulade avant

Les projections et leurs parades

Tous les personnages maîtrisent deux projections : pour les effectuer, appuyez simultanément sur les **boutons** Ⓐ et Ⓧ ou Ⓐ et Ⓨ. Suivant la position relative de votre personnage par rapport à son adversaire, vous pourrez même effectuer des projections arrière et de côté. Certains personnages disposent également de projections spéciales, à vous de les découvrir !
Il est possible de parer une projection en utilisant la même technique que votre adversaire. Ainsi, s'il essaie d'effectuer une projection en utilisant ses boutons Ⓐ et Ⓧ, appuyez sur le bouton Ⓧ pour la parer. S'il tente une projection type Ⓐ et Ⓨ, appuyez sur le bouton Ⓨ pour l'éviter.

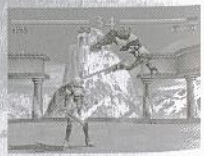
Stagger Recovery (Rétablissements)

Certaines attaques sont si ravageuses qu'elles vous laissent chancelant, au point que votre adversaire peut vous attaquer une seconde fois avant que vous ne puissiez réagir. Pour vous remettre rapidement de ce genre d'attaques, appuyez à plusieurs reprises sur les boutons Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ, ou Ⓨ ou sur les touches de la **croix multidirectionnelle**.

Air Control (Déplacements en l'air)

Vous pouvez contrôler les mouvements de votre personnage lorsqu'il est en l'air, afin qu'il atterrisse à un endroit précis après avoir été projeté. Pendant que vous êtes en l'air, utilisez les touches de la **croix multidirectionnelle** pour définir la zone dans laquelle vous désirez que votre personnage se "pose". Cette technique est très utile pour éviter les mid-air juggle combos et les Ring Outs.

Mid Air Juggle Combos



Le principe de ces combinaisons consiste à maintenir votre adversaire en l'air en lui assénant une multitude de coups. Profitez-en tant qu'il ne peut ni parer, ni contre-attaquer !

Guard Impact

Ce système de défense vous permet de parer ou de repousser une attaque ennemie en lançant une attaque juste avant lui. Si vous y parvenez, les deux personnages restent immobiles à l'écran pendant quelques secondes ; celui dont le coup passe s'animera le premier. Cette technique vous permet de retourner une situation à votre avantage. Il n'existe que quelques attaques qui ne peuvent pas être parées par le Guard Impact.

Pour repousser des attaques hautes et moyennes, appuyez simultanément sur la **touche** ⇨ et le **bouton** Ⓐ. Pour repousser des attaques moyennes et basses, appuyez simultanément sur la **touche** ⇦ et le **bouton** Ⓐ. Pour parer des attaques hautes et moyennes, appuyez simultanément sur la **touche** ⇦ et le **bouton** Ⓐ. Pour parer des attaques moyennes et basses, appuyez simultanément sur la touche ⇧ et le **touche** Ⓐ.

Contrer le Guard Impact

Lorsque votre attaque est parée ou repoussée par un Guard Impact, vous êtes dans l'incapacité d'attaquer ou de défendre. Toutefois, vous pouvez à votre tour utiliser un Guard Impact pour contrer une attaque.

Quick Roll

Après une attaque particulièrement puissante, votre personnage peut être envoyé dans les airs ou projeté au loin. Maintenez le **bouton** Ⓐ appuyé lorsque vous êtes dans les airs pour retomber sur vos pieds : ce mouvement défensif s'appelle un Quick Roll. Le Quick Roll vous permet ainsi d'éviter que votre adversaire ne pousse plus loin son avantage après une attaque réussie.

Imparables

Chaque personnage dispose de sa propre attaque imparable.

Contre-attaque

Les contre-attaques sont plus déstabilisantes que les attaques normales, au point que votre adversaire peut même être projeté dans les airs. Effectuez une contre-attaque et combinez-la avec un Mid-Air Juggle Combo pour prendre un avantage sur votre adversaire.

Types de contre-attaques

Appuyez rapidement sur la **croix multidirectionnelle** ou sur les **boutons** Ⓧ, Ⓨ, Ⓐ ou Ⓑ pour vous remettre rapidement après avoir été victime d'une contre-attaque.

Les coups suivants sont considérés comme des contre-attaques. Remarquez que les contre-attaques sont plus puissantes que les attaques normales.

Attack Counter	Contrer un adversaire qui attaque.
Run Counter	Courir vers l'avant pour contrer un adversaire qui effectue un 8 Way Run.
Back Dash Counter	Courir vers l'arrière pour contrer un adversaire qui effectue un 8 Way Run.

Soul Charge

Chaque personnage peut insuffler sa propre énergie à son arme pendant un court laps de temps. Cette technique est appelée Soul Charge.

Il existe deux niveaux de Soul Charge. Appuyez simultanément sur les **boutons** Ⓧ, Ⓨ et Ⓑ pour déclencher la Soul Charge. Le corps de votre personnage est alors entouré d'un halo vert. Toute attaque effectuée pendant cette période a le même effet qu'une contre-attaque.

Appuyez ensuite sur le **bouton** Ⓐ pour annuler la charge. Le corps de votre personnage est entouré d'un halo doré, symbole du second niveau de charge. Toutes les attaques portées pendant cette période sont imparables.

- Si votre adversaire vous porte une attaque imparable alors que votre personnage est au second niveau de charge, vous ne pouvez vous défendre que par le biais d'un Guard Impact. Pour annuler la Soul Charge d'un adversaire, forcez-le à parer une de vos attaques !

Maintenez les boutons Ⓧ, Ⓨ et Ⓑ enfoncés pour atteindre un niveau de charge maximal (le corps de votre personnage est entouré d'un halo vert).

Appuyez sur le bouton Ⓐ en cours de charge pour l'annuler. Effectuez votre déplacement pendant que le corps de votre personnage est entouré d'un halo doré.